

Belmonte's revenge

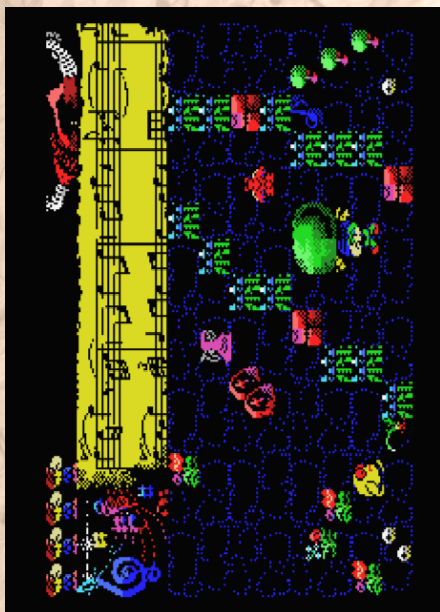
in 2



RetroWorks

MSX

Manual de instrucciones
Instructions manual



JINJ2: Belmonte's Revenge

Comienza en el momento en el que recobraste la memoria en tu anterior aventura. Aquél pergamino que encontraste, era en realidad una partitura musical que contenía los compases de lo que parecía una breve melodía. La poca luz de la estancia no dejaba entrever de que melodía se trataba; así que encendiste una vela y la aproximaste al pergamino. Al instante unas letras aparecieron en la parte posterior del mismo. Unas letras que te hicieron recordar quién eras en realidad.

El calor de la llama había descubierto el mensaje que se encontraba oculto. Pero la llama provocó algo inesperado. Una luz enorme sale del interior del pergamino mientras tu nombre aparece. Al mismo tiempo las notas de la partitura, que hay al otro lado, empiezan a desprenderse y a revolotear alrededor tuyo. De repente las ves subir en una espiral que te parece eterna. Una fuerte sacudida, que parece provenir del pergamino, te lo arranca de las manos al tiempo que la luz que emitía se apaga de golpe.

Dejas la vela a un lado y te sientas un momento mientras tu cabeza empieza a recordar. Al principio son flashes, como imágenes emitidas por un cineExin, poco a poco lo vas recordando todo. Y eso, precisamente, es lo que más te preocupa. Sabes que el profesor acaba de invocar a los seres de ultratumba. Lo sabes porque el pergamino que has encontrado es precisamente el único vehículo para hacerlo. Y el único para devolver los al inframundo. El profesor ha debido tener algún contratiempo en su plan de dominar el mundo. De otra manera no hubiera dejado el pergamino a merced de un valiente como tú.



La aventura

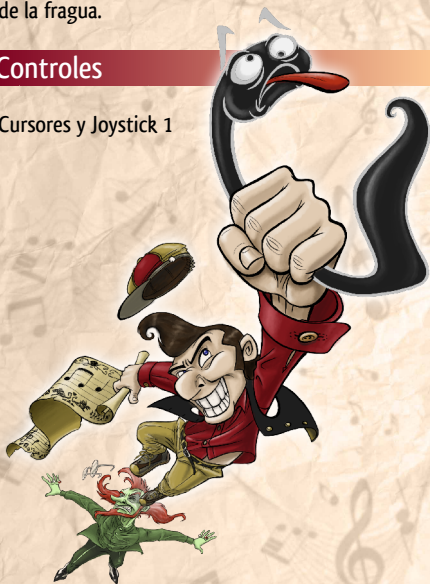
Algo te dice que el pedazo de carne con ojos que has visto arrinconado en una esquina del despacho del profesor, debe ser este. Al salir por las inmediaciones de la villa te has encontrado con multitud de seres horripilantes. Así que lo más probable es que el profesor invocase las fuerzas del mal y estas como agrade cimiento, hayan pensado en hacer una bonita barbacoa con sus huesos. Otro cogería el petate y se iría a casa o a emborracharse pero tú no eres de ese tipo de personas.

La única manera que se te ocurre de detener a las fuerzas del mal, es arrojando al fuego el pergamino. Pero las notas musicales han salido volando y algo te dice que si quemas la partitura sin esas notas; probablemente no valga de nada. Así que te prestas a recoger todas las notas musicales y devolverlas al pergamino. Y llevarlo todo a la misma fragua donde el profesor invocó a los seres de ultratumba.

La mala noticia es que no tienes ni idea de donde han podido caer las notas y la buena que la clave de Sol te señalará la cercanía de alguna de ellas y de la fragua.

Controles

Cursores y Joystick 1



Herramientas de desarrollo

Ensamblador cruzado:
asMSX de Eduardo Robsy

Descompresor
Pletter

Editor
Context

Gráficos
SevenuP de METALBRAIN y conversión en The Gimp y nMSXtiles

Música
WYZtracker de AUGUSTO RUIZ.



Créditos

CÓDIGO

José J.Ródenas 'SEJUAN'

CÓDIGO ADICIONAL

José Vila Cuadrillero 'ZILOGZ80A'

GRÁFICOS

SEJUAN

MÚSICA

José Vicente Masó 'WYZ'

BETATESTERS

grupo Retroworks. Mención especial a JOSE ANDRES aka 'KONAMITO', Pepe Vila y Jon Cortazar por reporte de bug's

Dedicado

A mi familia por permitirme seguir con mi hobby.

A todos los entusiastas del ZX Spectrum y de los sistemas de 8 bits, en especial a 'GRIJANDER' y 'RADASTAN' por su cariño hacía este juego. Gracias.

-sejuan-

Agradecimientos

A Jaime Tejedor aka 'METALBRAIN' por sus sabios consejos en el código máquina del ZX Spectrum y por los artículos en la revista MagazineZX.

A Santiago Romero aka 'NOP' por el curso de ensamblador del wiki de Speccy.org.

A José Leandro por las probaturas en equipos reales.

En general a todos los que comparten sus conocimientos con el resto de los mortales.

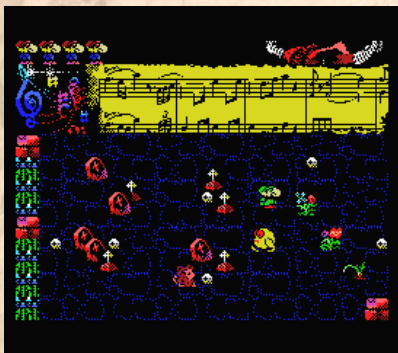
En la versión MSX quiero agradecer a Utopian y Guillian por sus consejos en el standard MSX y muy especialmente a Pepe Vila por su tutorial y por todo el soporte que me ha dado del standard MSX. Sin él este juego no habría podido convertirse. Gracias.

Al grupo al completo de Retroworks por su paciencia infinita con las probaturas. Si hay algo bueno en este juego es por ellos, sobretodo por lo cansino que son. XD

-sejuan-

A Ana Martín por su apoyo artístico en la elaboración de la ilustración de portada.

-pagantipaco-



JINJ2: Belmonte's Revenge

Starts right after you got your memory back in your previous adventure. That scroll you found turned out to be a music score containing the beats of what seemed to be a brief melody. The dim light in the hall didn't let you see which melody was it; so you lighted up a candle and held it near the scroll. In an instant some characters appeared on the back side of it. They made you remember who you really were.

The heat of the flame had revealed the hidden message. But the flame caused something unexpected. A huge light came out of the scroll, while your name appeared. At the same time, the partiture notes on the other side start to come off and fly around you. Suddenly you see them going up and up in a seemingly eternal spiral. A strong shock that seems to come from the scroll takes it from your hand while the light it was emitting disappear all of a sudden.

You leave the candle aside and sit down while your mind starts to recall. At the beginning they're flashbacks, like images coming from a toy cinema projector, but you bit by bit you start to remember it all. And that's precisely what troubles you the most. You know the professor has just invoked the beings from the beyond. You know it because the scroll you found is the only way to do it. And it's also the only way to send them back to the beyond. The professor must have had a setback in his world domination plan; otherwise he wouldn't have left the scroll at the mercy of a brave guy like you.



The adventure

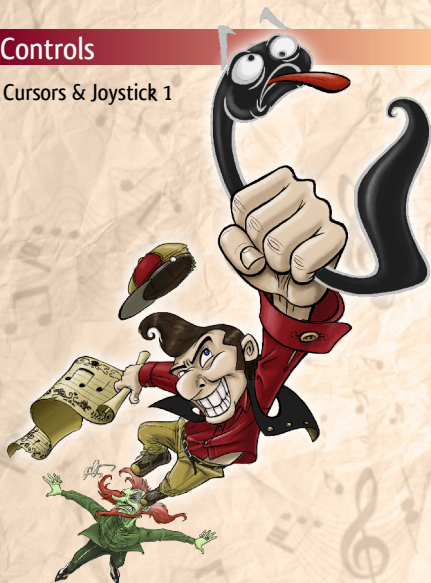
Something tells you that the meat pulp with eyes that you've seen lying around in a corner of the professor's study, must be the professor himself. After exiting the mansion, you've met a multitude of horrible beings around its surroundings. So the professor most probably invoked the evil forces and they thanked him by using his bones for a barbecue. Another guy would pack his bag and go home or drinking, but that's not the kind of person you are.

The only way you can think about to stop the evil forces, is putting the scroll to fire. But the musical notes went out flying and something tells you that it will be worthless if you burn the scroll without those notes. So you're prepared to collect all music notes and put them back into the scroll. And then you'll take it back to the same forge where the professor invoked the beings for the beyond.

The bad news is that you have no idea where the notes have fallen, and the good news is that the scroll's treble clef will signal their proximity.

Controls

Cursors & Joystick 1



Development tools

Cross assembler

asMSX from Eduardo Robsy

Compression tool

Pletter

Editor

Context

GFX

SevenuP by METALBRAIN & converted with
The Gimp and nMSXtiles

Music

WYZtracker by AUGUSTO RUIZ.



Credits

CODE & GRAPHICS

José J.Ródenas 'SEJUAN'

ADDITIONAL CODE

José Vila Cuadrillero 'ZILOGZ80'

MUSIC & PLAYER

José Vicente Masó 'WYZ'

BETATESTERS

Retroworks group. Special mention to JOSE ANDRES aka 'KONAMITO', Pepe Vila and Jon Cortazar for bug reporting.

Dedicated

To my family for allowing me continuing with my hobby.

To all ZX Spectrum (and other 8 bit systems) fans; specially to 'Grijander' and 'Radastan' for being so fond to this game. Thanks.

-sejuan-

Thanks

To Jaime Tejedor aka 'METALBRAIN' for the MagazineZX articles and his wise advice in ZX Spectrum machine code.

To Santiago Romero aka 'NOP' for the assembly course at Speccy.org wiki.

To José Leandro for testing in real equipment.

Generally to everyone who shares his knowledge to the rest of the mortals.

For the MSX version I want to thank utopian and guillian for their recommendations about the MSX standard and very specially to Pepe Vila for his tutorial and all support he's been giving me about the MSX. Without him this game couldn't have been converted. Thanks.

To the whole Retroworks group for their infinite patience with the testings. If there's something good in this game it's because of them, for being so weary, XD.

-sejuan-

To Ana Martin for her artistic support while preparing the cover illustration.

-pagantipaco-

